DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

КОМПЕТЕНТНОСТЬ	1
СКРЫТАЯ АТАКА	1
ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН	1
ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ	2
АРХЕТИП ПЛУТА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ	5
КОМПЕТЕНТНОСТЬ+	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	10
НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ	14
СКОЛЬЗКИЙ УМ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУЛОВИМОСТЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УДАЧА	20

ВОР

БЫСТРЫЕ РУКИ	3
ФОРТОЧНИК	3
ВЫСОКАЯ СКРЫТНОСТЬ	9
ИСП. МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ	13
ВОРОВСКИЕ РЕФЛЕКСЫ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

КОМПЕТЕНТНОСТЬ	1
СКРЫТАЯ АТАКА	1
ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН	1
ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ	2
АРХЕТИП ПЛУТА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ	5
КОМПЕТЕНТНОСТЬ+	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	10
НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ	14
СКОЛЬЗКИЙ УМ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУЛОВИМОСТЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УДАЧА	20

УБИЙЦА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ	3
ЛИКВИДАЦИЯ	3
МАСТЕР ПРОНИКНОВЕНИЯ	9
САМОЗВАНЕЦ	13
СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

КОМПЕТЕНТНОСТЬ	1
СКРЫТАЯ АТАКА	1
ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН	1
ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ	2
АРХЕТИП ПЛУТА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ	5
КОМПЕТЕНТНОСТЬ+	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	10
НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ	14
СКОЛЬЗКИЙ УМ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
НЕУЛОВИМОСТЬ	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УДАЧА	20

МИСТИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	3
МАГИЧЕСКАЯ ЗАСАДА	9
МНОГОГРАННЫЙ ЛОВКАЧ	13
ВОР ЗАКЛИНАНИЙ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА ПЛУТА

ВОР, УБИЙЦА И МИСТИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ

СКРЫТАЯ АТАКА

Начиная с 1 уровня вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное».

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается, когда вы получаете уровни в этом классе, как показано в колонке «скрытая атака».

ХИТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Начиная со 2 уровня ваше мышление и ловкость позволяют двигаться и действовать быстрее. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

КОМПЕТЕНТНОСТЬ

На **1 уровне** выберите два ваших владения в навыках или одно владение навыком и владение воровскими инструментами. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любое из выбранных владений.

На 6 уровне вы можете выбрать ещё два владения (навыки или воровские инструменты),чтобы получить эту же выгоду.

ВОРОВСКОЙ ЖАРГОН

Во время плутовского обучения вы выучили воровской жаргон, тайную смесь диалекта, жаргона и шифра, который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Это занимает в четыре раза больше времени, нежели передача тех же слов прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

АРХЕТИП ПЛУТА

На **3 уровне** вы выбираете архетип, который отображает ваши плутовские способности: вор, убийца или мистический ловкач. Подробности находятся в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 9, 13 и 17 уровнях.

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 10, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ

Начиная с **5 уровня**, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

УВЁРТЛИВОСТЬ

Начиная с **7 уровня** вы можете ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания *град*. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

НАДЁЖНЫЙ ТАЛАНТ

На **11 уровне** вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

СЛЕПОЕ ЗРЕНИЕ

Начиная с **14 уровня**, если вы можете слышать, то знаете о местонахождении всех скрытых и невидимых существ в пределах 10 футов от себя.

СКОЛЬЗКИЙ УМ

На **15 уровне** вы увеличиваете силу мышления. Вы получаете владение спасбросками Мудрости.

НЕУЛОВИМОСТЬ

Начиная с **18 уровня** вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

УДАЧА

Начиная с **20 уровня** вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего. Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтернативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

ВОР

БЫСТРЫЕ РУКИ

Начиная с **3 уровня**, вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

ФОРТОЧНИК

Когда вы выбираете этот архетип на **3 уровне,** выполучаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

ВЫСОКАЯ СКРЫТНОСТЬ

Начиная с **9 уровня** вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), если в этом ходу перемещались не более чем на половину своей скорости.

ВОР (прод.)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

На **13 уровне** вы узнаёте достаточно о магических процессах, чтобы импровизировать при использовании предметов, даже если раньше вы не умели ими пользоваться. Вы игнорируете все требования класса, расы и уровня при использовании магических предметов.

ВОРОВСКИЕ РЕФЛЕКСЫ

Когда вы получаете **17 уровень**, вы обретаете большой опыт организации засад и быстрого отступления при опасности. Вы можете совершить два хода во время первого раунда боя. Совершите первый ход согласно своей нормальной инициативе, и второй ход с инициативой на 10 меньше. Вы не можете использовать это умение, если захвачены врасплох.

УБИЙЦА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЛАДЕНИЯ

Когда вы выбираете архетип на **3 уровне**, вы получаете владение набором для грима и инструментами отравителя.

ЛИКВИДАЦИЯ

Начиная с **3 уровня** вы становитесь смертоносными для врагов. Вы совершаете с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, все попадания по существам, захваченным врасплох, являются критическими попаданиями.

МАСТЕР ПРОНИКНОВЕНИЯ

Начиная с **9 уровня**, вы можете создавать себе ложную биографию. Вы должны потратить семь дней и 25 зм, чтобы сделать её достоверной и установить нужные связи. Вы не можете взять биографию, принадлежащую другому лицу. Например, вы можете приобрести соответствующую одежду, рекомендательные письма и официального вида сертификаты, чтобы обозначить себя в качестве члена торгового дома из далёкого города, или внушить, что вы из группы богатых торговцев.

После принятия новой личности в качестве маскировки другие существа верят, что вы являетесь этой личностью, пока не подадите очевидный повод решить обратное.

САМОЗВАНЕЦ

На **13 уровне** вы получаете способность безошибочно подражать чужой речи, почерку и привычкам. Вы должны провести не менее трёх часов изучения этих трёх компонентов поведения существа, слушая его речь, рассматривая почерк и наблюдая за привычками.

Ваши уловки не видны для случайного наблюдателя. Если осторожное существо подозревает что-то неладное, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы (Обман), чтобы избежать обнаружения.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Начиная с **17 уровня** вы становитесь мастером мгновенной смерти. Если вы атакуете и попадаете по существу, захваченному врасплох, оно должно совершить спасбросок Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Проваленный спасбросок означает удвоение урона от вашей атаки по этому существу.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

По достижении **3 уровня** вы получаете способность накладывать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний волшебника в главе 11.

Заговоры. Вы знаете три заговора: *волшебная рука* и два других заговора по своему выбору из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте ещё один заговор волшебника на 10 уровне.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потрать ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых. Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *очарование личности* и у вас есть ячейки заклинания 1 и 2 уровня, вы можете сотворить это заклинание, используя любую из этих ячеек.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Вы знаете три заклинания волшебника 1 уровня по своему выбору, два из которых должны быть выбраны из школ Иллюзий или Очарования.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника 1 уровня и выше. Все эти заклинания должны принадлежать школе Иллюзии или Очарования, и должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, когда вы получите 7 уровень в этом классе, вы можете узнать одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Заклинания, которые вы узнаёте на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать любой школе магии.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно известное заклинание волшебника другим заклинанием по своему выбору из списка заклинаний волшебника.

Уровень нового заклинания не должен превышать уровень самой большой ячейки заклинаний, и оно должно принадлежать школе Иллюзий или Очарования, если только вы не заменяете заклинание, полученное на 8, 14 или 20 уровне.

МИСТИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ (прод.)

Базовая характеристика заклинаний. При создании заклинаний волшебника вы используете Интеллект, так как вы узнаёте их с помощью специальных исследований и запоминания. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

УЛУЧШЕННАЯ ВОЛШЕБНАЯ РУКА

Начиная с **3 уровня**, когда вы накладываете заклинание *волшебная рука*, вы можете создать руку невидимой, и совершать ею следующие дополнительные действия:

- Вы можете положить один предмет, удерживаемый рукой, в контейнер, носимый или несомый другим существом.
- Вы можете достать предмет из контейнера, носимого или несомого другим существом.
- Вы можете использовать воровские инструменты для вскрытия замков и обезвреживания ловушек в дистанции этого заклинания.

Вы можете выполнить одно из этих действий, не будучи замеченным, если успешно совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) против проверки Мудрости (Внимательность) существа.

Кроме того, вы можете использовать бонусное действие, предоставленное умением Хитрое действие, для управления рукой.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАСАДА

Начиная с **9 уровня**, если вы накладываете заклинание на существо, от которого скрыты, существо в этом ходу совершает с помехой спасброски от этого заклинания.

МНОГОГРАННЫЙ ЛОВКАЧ

На **13 уровне** вы получаете возможность отвлекать цель своей *волшебной рукой*. В свой ход вы бонусным действием можете обозначить существо в пределах 5 футов от руки, сотворённой этим заклинанием. Если вы так делаете, то до конца этого хода совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом.

ВОР ЗАКЛИНАНИЙ

На **17 уровне** вы получаете способность магически воровать у другого колдующего знания о том, как творить заклинание. Сразу после сотворения заклинания существом, целью которого являетесь вы, или же если вы попали в область действия этого заклинания, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок его базовой характеристики. Сл равна вашей Сл спасброска заклинания. Если спасбросок провален, вы отрицаете эффект заклинания на себе, и крадёте знание этого заклинания, если оно как минимум 1 уровня, и вы можете накладывать заклинания этого уровня (оно не обязано быть заклинанием волшебника). Вы знаете это заклинание в течение следующих 8 часов и можете его накладывать, используя свои ячейки заклинаний. Существо, у которого вы украли заклинание, не можетего творить на протяжении 8 часов.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно до окончания продолжительного отдыха.